

LENGHT OF TIME

FABIAN KRESTEL

IN ÉÉN ZIN

Een uitnodiging voor een verbeterde luisterervaring waarbij geluid wordt gezien en gebaren worden gehoord.

PROJECTSAMENVATTING

Length of Time is een hybride podiumwerk dat zich bevindt op het snijvlak van concert, performance, dans en hedendaags circus. Het brengt performers samen – jongleurs, dansers, muzikanten – die ritmische patronen vertalen via verschillende media: geluid, gebaren, beweging en het manipuleren van objecten.

De voorstelling ontvouwt zich als een gedeeld speelveld waarin performers naar elkaar luisteren, reageren, uit de pas lopen en zich weer op elkaar afstemmen. De compositie ontstaat live uit hun interacties, gevoeligheden en beslissingen. Muziek en dans worden niet van buitenaf opgelegd, maar komen rechtstreeks voort uit de fysieke acties van lichamen en objecten in de ruimte.

Het project is opgevat als een hedendaagse partituur geschreven voor dansers en jongleurs – een voorstelling waarin geluid, ritme en beweging onlosmakelijk met elkaar verbonden zijn.

ARTISTIEKE REFERENTIES EN CONTEXT

Het werk is geïnspireerd op de minimalistische en experimentele muziek van Steve Reich en op de open, speelse geest van John Cage, met name *Water Walk*. Het is ook beïnvloed door de performatieve praktijken van de jaren 70: Fluxus, happenings en directe, bijna ambachtelijke vormen die aanwezigheid boven spektakel stellen.

Deze invloeden kruisen elkaar met de erfenis van Jerzy Grotowski's 'arme theater', waar de focus ligt op de rauwe toewijding van de performer, de directheid van het gebaar en de intensiteit van de aandacht. In *Length of Time* is de betrokkenheid van de performer het belangrijkste materiaal van het werk.

ONDERZOEKSPIJLER

Het project onderzoekt archetypische begrippen die alle mensen delen: tijd, impuls, ritme en het fundamentele verlangen om ervaringen te meten, te tellen en te structureren.

De compositorische logica is geworteld in hedendaagse muziekpraktijken – herhaling, fasering, reeksen, canons – die niet alleen worden toegepast op geluid, maar ook op gebaren en bewegingen. Het doel is om overeenkomsten tot stand te brengen tussen visuele actie, sonische trillingen, ruimtelijke trajecten en interne ritmische patronen.

Het publiek wordt uitgenodigd om het creatieve proces van de performers in realtime te volgen. Alles is zichtbaar: de bron van elk geluid, de actie die het geluid veroorzaakt, de reden waarom een beweging plaatsvindt, de manier waarop een vallend voorwerp het sonische en ritmische landschap hervormt. Door deze causale relaties bloot te leggen, wil het project de perceptie verschuiven – van horen naar zien van geluid, en van zien naar luisteren naar gebaren.

Uiteindelijk stelt *Lenght of Time* een uitgebreide vorm van luisteren voor: een performance. where sound can be observed and movement can be heard.

ARTISTIEKE COMPONENTEN

JONGLEEREN

Jongleren wordt benaderd als een brug tussen verschillende disciplines: dans, percussie, tekenen en elektronische muziek. Door middel van patronen, variaties en modulaties brengen jongleurs objecten in ruimte en tijd tot leven en bedenken ze systemen die betekenis en ritme genereren.

Een centraal aandachtspunt van het project is het geluid dat wordt geproduceerd door vallende objecten – of, meer in het algemeen, door bewegingen die toegeven aan de zwaartekracht. Deze valpartijen worden sonisch materiaal: een rauw, onvoorspelbaar ritmisch vocabulaire dat de livecompositie voedt.

DANS

De danstaal is gebaseerd op functionele gebaren: ruimte overschrijden, een andere performer benaderen, een voorwerp gooien of vangen. De nadruk ligt niet op virtuositeit, maar op timing en noodzaak.

De hamvraag is niet hoe een beweging wordt uitgevoerd, maar wanneer en waarom. Lopen om iets te laten vallen.

Een bal gooien om geluid te maken of contact te leggen.

Dans ontstaat uit de noodzaak van actie.

GELUID EN MUZIEK

Geluid is het uitgangspunt van de dramaturgie. De compositie wordt live geschreven, in directe interactie met de performers en hun acties. Het doel is om de luisterruimte te activeren en geluid fysiek waarneembaar te maken.

Het werk richt zich op fundamentele compositorische principes – ritme, herhaling, variatie, spanning en ontspanning – die muziek, dans en jongleren gemeen hebben. Deze principes worden met elkaar verweven om nieuwe relaties tussen disciplines te creëren.

Elektronische effecten (loop, delay, reverb, pitch-shift) worden gebruikt om geluid in realtime uit te breiden en te transformeren, waardoor textuur, duur, volume en kleur worden gevormd.

SCENOGRAPHY

De scenografie brengt dichtheid en stilte in evenwicht. Het fungeert als een speeltuin waarin elk object een eigen sonische identiteit heeft. Materialen worden gekozen op basis van hun akoestische kwaliteiten: sleutels, houten planken, keramische vaten, kartonnen dozen, metalen snaren, metalen platen.

Een belangrijk scenografisch element is de creatie van hellende planken – hybride structuren tussen geluidssculpturen en speeloppervlakken, die doen denken aan flipperkasten. De performers jongleren met ballen van verschillende materialen (biljartballen, pingpongballen, rubber, piepschuim), die elk een uniek geluid produceren wanneer ze rollen, stoten of glijden.

Deze planken kunnen gemaakt zijn van hout, metaal, plexiglas of composietmaterialen en kunnen sonische obstakels bevatten: gespannen gitaarsnaren, dozen met spijkers,

ARTISTIEK TEAM

AUF DER BÜHNE

Carla Kühne – Artiest, jongleur, percussionist

Sarah Blanchard – Artiest, jongleur, muzikant

Keivin Benhavidés Hidalgo – Artiest, jongleur, acrobaat-danser

ACHTER DE SCHERMEN

Richard McReynolds — Technisch ontwerp en muzikaal systeem

Specialist in elektronische muziek en geluidsontwerp. Hij ontwikkelt geolokaliseerde jongleerballen die geluidsparemeters zoals toonhoogte en modulatie kunnen regelen en ze omzetten in harmonische instrumenten.

Fabian Fiorini — Muzikale compositie en structuur

Componist die werkt op het snijvlak van hedendaagse muziek en jazz, met een sterke band met circuskunst. Hij ondersteunt het schrijven van muziek, het opstellen van partituren en het evenwicht tussen compositie en improvisatie.

Fabian Krestel — Artistieke leiding

Met een achtergrond in circus, dans en beeldende kunst heeft Fabian tien jaar lang onderzoek gedaan naar gebaren, ritme en de poëzie van eenvoudige handelingen. Opgeleid als jongleur aan de ESAC, zoekt hij naar een expressiviteit die kwetsbaarheid, fouten en sporen omarmt.

Na *The Labyrinth*, een project gericht op tekenen en visuele sporen, zet *Length of Time* zijn verkenning voort via geluid, luisteren en de auditieve dimensie van performance.

PRODUCTIE

Productie

Plusieurs

Co-productie

Lopend onderzoek

Creative residencies

Latitude 50 (Be) - Season 26-27

Op verzoek

CONTACT

Fabian Krestel

mail@fabiankrestel.com

www.fabiankrestel.com

+32 465 454 838